

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN  
KEKHUSUSAN KEPERAWATAN JIWA  
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS ANDALAS**

**Tesis, Juli 2016**

**Dwi Christina Rahayuningrum**

**Hubungan Motivasi Bermain Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja di SMPN 13 Padang Tahun 2016.**

xvi + 107 halaman + 9 tabel + 14 Lampiran

**ABSTRAK**

Adiksi *game online* saat ini menjadi permasalahan global. Adiksi *game online* akan membuat pemainnya asik bermain *game online* hingga melupakan waktu dan menimbulkan hal negatif seperti melupakan kewajiban dan terganggu pola tidur. Faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* motivasi bermain dan dukungan sosial teman sebaya, motivasi yang tinggi bisa dari diri sendiri dan lingkungan akan mempengaruhi adiksi seseorang terhadap *game online*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan motivasi bermain dan dukungan sosial dengan adiksi *game online* pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 7 dan 8 SMP N 13 Padang yang bermain *game online* yang berjumlah 150 orang. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner adiksi *game online* (GASA), motivasi bermain *game online*, dan dukungan sosial teman sebaya (ISEL). Hasil penelitian menunjukkan 64,7% remaja yang mengalami adiksi *game online*, motivasi bermain *game online* tinggi pada remaja 66,7%, dan dukungan sosial teman sebaya yang tinggi 76,7%. Terdapat hubungan antara motivasi dengan adiksi *game online* dengan  $p\text{ value}=0,000$  ( $p<0,05$ ), serta tidak ada hubungan dukungan sosial dengan adiksi *game online* dengan  $p\text{ value}=0,450$  ( $p<0,05$ ). Disarankan kepada pihak sekolah untuk melakukan konseling terkait dampak *game online* pada guru dan meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler juga untuk keperawatan jiwa disarankan untuk melakukan kegiatan berupa promosi dan preventif seperti melakukan konseling atau psikoedukasi pada keluarga serta anak terkait dengan dampak bermain *game online*.

**Daftar Bacaan :** 30 ( 1994-2015)

**Kata Kunci** : *game online*, motivasi, dukungan sosial, adiksi, psikososial, remaja

*MASTER OF NURSING PROGRAM  
SPECIALY IN MENTAL HEALTH NURSING  
FACULTY OF NURSING ANDALAS UNIVERSITY*

*Thesis, July 2016  
Dwi Christina Rahayuningrum*

Relationships Motivation Playing And Social Support Peers With Online Game Addiction In Adolescents in SMPN 13 Padang 2016.

*xvi + 107 halaman + 9 tabel + 14 Lampiran*

ABSTRACT

Online game addiction is now a global problem. Online game addiction will make the players cool to play online games to forget about time and give rise to negative things like forgetting its obligations and disturbed sleep patterns. Getting addicted to online *game* could ense from oneself and or being motivated playing and supported by peers. The purpose of this study is to determine the relationship between motivation playing and social support with online game addiction in adolescents. This study is a descriptive with cross sectional design. The samples of this studi include 7th and 8th grade students of SMPN 13 Padang the total sample are 150. The research instrument used questionnaire online game addiction (GASA), the motivation to play online games and social support peer (*ISEL*). The results showed 64.7% of adolescents who experience addiction online games, play online games high motivation in adolescents 66.7%, and peer social support high 76.7%. There is a relationship between motivation and addiction online games with p value = 0,000 ( $p < 0,05$ ), and no social support relationships with online gaming addiction with p value = 0.450 ( $p < 0,05$ ). It suggested to the school counseling online game-related impacts on teachers and increase extracurricular activities also for the soul of nursing are advised to carry out promotion and preventive activities such as counseling or psycho-education in family and child related to the impact of online gaming.

Reading List: 30 (1994-2015)

Keywords: online games, motivation, social support, psychosocial addiction, teen